家庭用ビデオゲーム黎明期の「ゲームマニュアル」のデジタル・アーカイブ構築とその活用に関する総合的研究

尾鼻崇
（立命館大学アート・リサーチセンター・客員研究員）
上村雅之
（立命館大学大学院先端総合学術研究科先端総合学術専攻・教授）

1.　はじめに

立命館大学上村研究室では、ビデオゲーム研究への活用と資料保存（ゲームアーカイブ）という両面の目的から「ゲームマニュアル（取扱説明書）・データベース」の構築を進めてきた。今回はそのデータベースの構築を進めると同時に、活用研究として「ゲームマニュアルには何が記載されているのか」そして「ゲームマニュアルはどのような役割を担っているのか」といったテーマの考察も行った。マニュアル記載内容の経年による変化を検討することで、マニュアルの記載内容と、ハードウェアの進歩やビデオゲームのルール、物語の「複雑化」がどのように関連するのかという問題にアプローチした。

2.　ゲームソフト付属マニュアルとは

ゲームマニュアルには、目次・使用上の注意・コントローラー操作方法・ゲームの物語背景・遊び方・ルール・テクニック・キャラクター紹介・イラスト等が記載されている。ここには、精密機器としての説明や、玩具ないし作品としての解説書としての価値も含まれている。著作権の範疇から外れる記述も内包されていることから、一般公開が容易かつ情報量が豊富なデータベースの可能性を示唆することもできる。
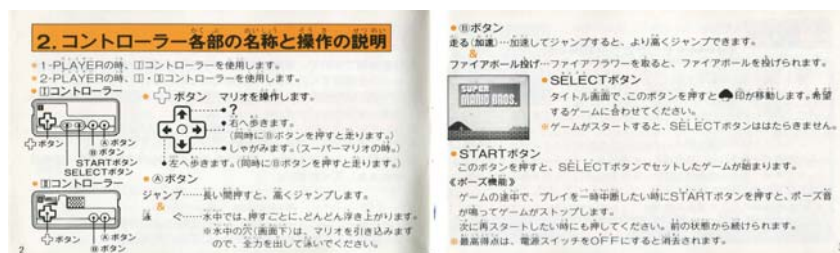
図 1.《スーパーマリオブラザーズ》マニュアル pp.2-3（1985）©NINTENDO

3.　マニュアルのデジタル保存

マニュアルをデジタル化しデータベースを構築する理由と目的として以下の四点が挙げられる。

（1）マニュアルが紙媒体であるということ

（2）データベースという横断検索が可能な形態での資料蓄積

（3）Web を利用したグローバル規模でのデータ共有

（4）膨大なビデオゲームソフトの内容の網羅的／横断的把握

マニュアルは紙媒体であることから破損および消失の可能性が高い。そのため、現物の保管は

もちろんのこと、デジタル資料化やデータベースの構築を通じたアクセビリティの担保が急務である。また、マニュアルが持つ資料的価値も無視できない。現在、ビデオゲーム研究で用いられている資料として、ゲームプレイ時の画面情報や、映像・音声、ジャーナリズムが発刊する多種の専門誌の記事が挙げられる。ここにマニュアルという資料を加わることによって、より多様な角度からのアプローチが可能になると思われる。マニュアルは、原則としてそのゲームソフトの開発会社が制作していることから、「攻略本」やその他関連記事、ユーザーコミュニティ等にみられる意見等とは異なる「公式情報」としての価値も持つ。とりわけ、オンゲームガイドがほとんど存在しない黎明期のビデオゲームにおいて、「正当な遊び方（ルール）」を理解するための資料としてマニュアルは重要である。

4.　マニュアルデータベースの構築

任天堂株式会社が所蔵するファミリーコンピュータ用ゲームソフト 1265 本のマニュアルを対象に、デジタル化およびデータベースの構築を進めた。それぞれ「管理番号」、「アイテム名（ソフトウェア名）」、「イニシャル」、「発売元」、「媒体分類（カセット／ディスク）」、「コンソール」、「発売日」、「価格」、「プレイ可能人数」、「ゲームジャンル」、「スキャン日時」、「整理コード」、「マニュアル形状」、「総ページ数」、「各ページの概要・カテゴリ・詳細」、「配色」、「備考」、「マニュアルのデジタルデータ」（PDF 形式）を登録し、「プレイ方法データ」として「十字キー」、「A ボタン」等、コントローラー上に存在するそれぞれのボタンのために別途フィールドを用意し、マニュアル記載内容を参考に各ボタンの役割を入力した。

図 2.「ゲームマニュアル・データベース」（ドンキーコング（1985）©NINTENDO）

研究業績

[1]　尾鼻崇：ゲームアーカイブのアーキテクチュア，　社会・芸術研究, Vol.2, pp.84-90, 2010.

[2]　尾鼻崇：ゲームマニュアルを対象とした学術研究の可能性，　アート・リサーチ, Vol.10, pp. 101-110, 2010.

[3] Ohno.S., Obana.T., Inaba.M.,Nakamura.A., and Hosoi.K., 'Developing Video Game Archives as an e-Research Platform for Game Studies',International Conference of Digital Archives and Digital Humanities 2010, pp.597-606, Taiwan University, Nov, 2010.

[4]　尾鼻崇：ゲームソフト付属取扱説明書のデジタルアーカイブ構築とその課題，　日本デジタルゲーム学会第 1 回大会予稿集,芝浦工科大学, 2010.

[5]　尾鼻崇：ビデオゲームソフトウェア付属マニュアルの内容分析的研究，　コア・エシックス, Vol.7, pp. 101-110, 2011.